

PLEMIONA WIATRU

ELEMENTY GRY



- 5 plansz gracza



- 5 podstawek na karty



- 80 kart żywiotów



- 30 kart wiosek



- 20 kart przewodników



- 39 kafli lasu/wiosek



- 5 kafli początkowych



- 25 pionków wiosek



- 20 pionków świątyń



- 35 pionków jeźdźców wiatru



- 90 żetonów skażenia



- 76 żetonów wody



- 6 żetonów „5 wody”



- 1 płytką końca gry

CEL GRY

Po stuleciach eksploatacji naturalnych zasobów ludzkość stworzyła nowy, straszliwy rodzaj skażenia, które rozprzestrzeniło się na całą planetę, niszcząc na swojej drodze wszelkie formy życia.

Rozproszone grupki ludzi zdołały przetrwać w jakimś cudem nietkniętych skażeniem lasach, chroniąc się w osadach zbudowanych w koronach drzew. Nazywają siebie Plemionami wiatru i, uciekając przed skażeniem, podróżują po niebie od osady do osady.

W tej grze wcielisz się w przewodnika, który, korzystając z magii żywiotów, walczy ze skażeniem. Sadź lasy, zakładaj nowe wioski w koronach drzew i zadbaj o przyszłość ludzkości.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieść płytkę końca gry w zasięgu wszystkich graczy.
- 2 To samo zrób z żetonami wody i skażenia. Woda i skażenie są nieskończone – jeśli wyczerpią się ich żetony, zastosuj zamienniki.
- 3 Przetasuj karty żywiołów i umieść je w **zakrytym** stosie pośrodku stołu. Pozostaw miejsce obok stosu na karty odrzucone (karty należy odrzucać odkryte). Dobierz 4 górne karty ze stosu i umieść je **zakryte** obok niego – są to **wyłożone żywioły**.
- 4 Tak samo przygotuj **karty wioski**, ale 4 wyłożone wioski umieść **odkryte**.

Pamiętaj: Gdy umieszczasz kafel lasu, wybierasz go spośród 5 widocznych kafli. Gdy dobierasz kartę wioski, wybierasz ją spośród 4 odkrytych kart wiosek. Gdy dobierasz kartę żywiołu, wybierasz ją spośród 5 widocznych kart.

KAFEL LASU



- 5 Zrób to samo ze stosem kafli lasu i wyłożonymi lasami. Kafle lasu umieść stroną z polami jeźdźców wiatru (🐎) ku górze. Druga strona kafli lasu to „strona wioski”. Sprawdź liczby w lewym górnym rogu kafli i upewnij się, czy odpowiadają one liczbie graczy:

- **2 graczy:** użyj tylko kafli bez liczb*
- **3 graczy:** dodaj kafle z 3+
- **4 graczy:** dodaj kafle z 3+ i 4+
- **5 graczy:** użyj wszystkich kafli

*Sprawdź też zasady dla gry 2-osobowej na str. 9.


Podpowiedź: Jeśli stos dobierania jest za wysoki, możesz go podzielić na 5 mniejszych stosów z dostępnymi kafkami na wierzchu. Ważne jest to, by dostępnych było zawsze 5 kafli.

OBSZAR WSPÓLNY






PRZYGOTOWANIE GRACZA

- A** Wybierz planszę gracza (wszyscy gracze wybierają swoją). Każda plansza gracza jest inna.
- B** Dobierz 4 karty przewodnika pasujące do postaci na swojej planszy i umieść je obok niej.
- C** Dobierz 7 jeźdźców wiatru i umieść ich na obszarze stolicy na swojej planszy. Dobierz 5 pionków wioski i umieść je na polach na górze swojej planszy.
- D** Dobierz 16 żetonów skażenia i rozmieść je na obszarze terenu na swojej planszy zgodnie z ilustracją na każdym polu.
- E** Dobierz 4 pionki świątyń i umieść je na swoim obszarze świątyń.
- F** Dobierz podstawkę pod karty. Dobierz 5 kart żywiołów z wierzchu stosu i wsuń je w swoją podstawkę rewersami w kierunku pozostałych graczy. To twoja początkowa ręka kart.

- G** Wylosuj 1. gracza. Zaczynając od tego gracza, a następnie idąc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozdaj graczom kafle początkowe (z symbolem ): pierwszy gracz otrzymuje kafel z „1”, drugi z „2” itd. Umieść swój kafelek kolorową stroną ku górze na swojej planszy gracza na polu oznaczonym flagą.

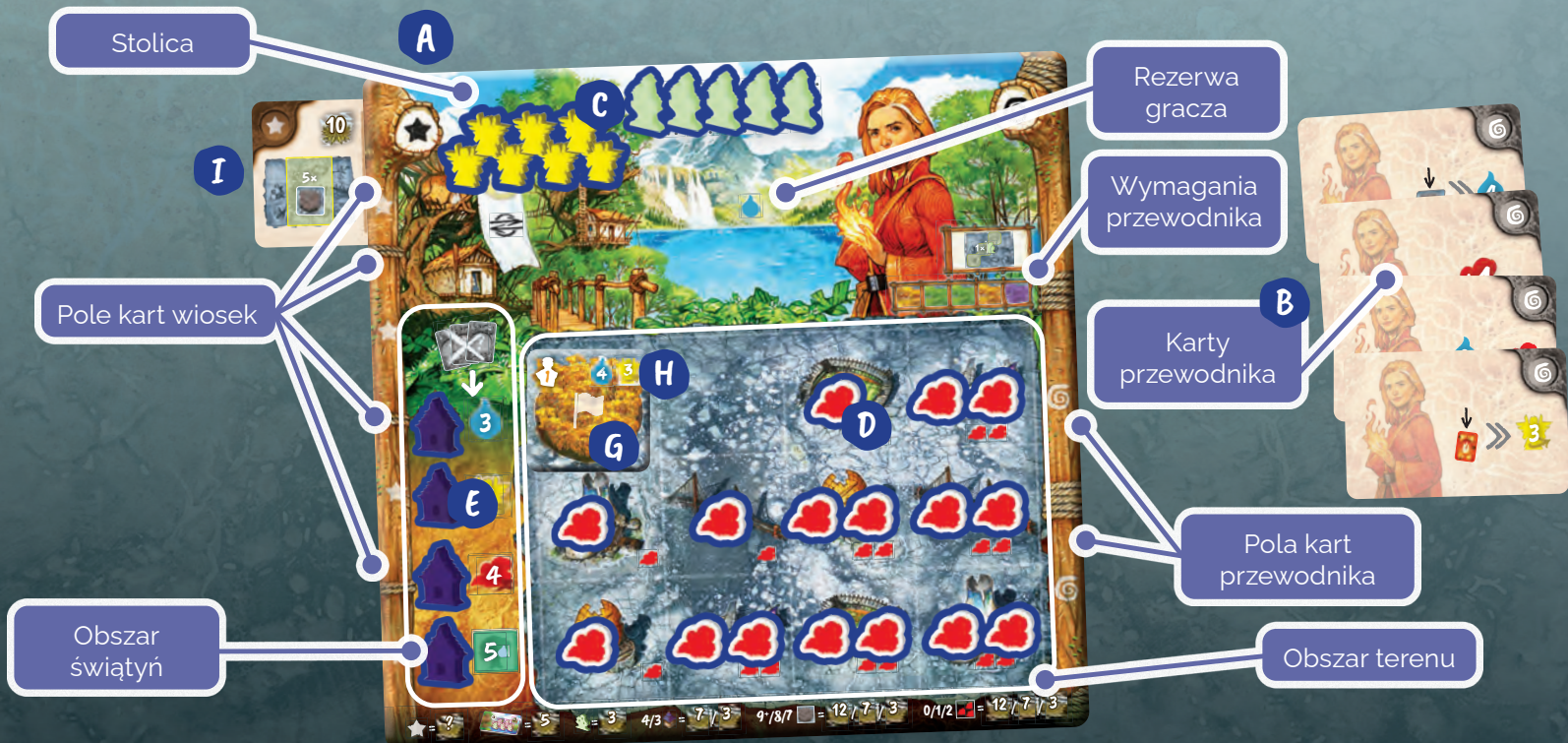


- H** Rozpatrz początkowe premie wskazane w prawym górnym rogu swojego kafła początkowego:

-  Usuń X żetonów skażenia ze swojego obszaru terenu (z dowolnych pól).
-  Dobierz X żetonów wody i umieść je w swojej rezerwie.
-  Porusz X jeźdźców wiatru ze swojej stolicy na swój początkowy kafelek.

- I** Dobierz kartę wioski z wierzchu stosu kart wiosek i wsuń ją awerssem ku górze pod lewą część swojej planszy gracza. To będzie twój pierwszy cel w grze.

OBSZAR GRACZA



ROZGRYWKA

Gra składa się z serii rund i toczy się w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza. Runda kończy się, gdy wszyscy gracze wykonali po 1 turze.

Po tym rozpoczyna się nowa runda, a gra toczy się w ten sposób do momentu, w którym dowolny gracz wywoła koniec gry poprzez zbudowanie swojej 5. wioski. Gdy do tego dojdzie, należy dokończyć bieżącą rundę, tak by wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur, a następnie rozegrać jeszcze 1 pełną rundę.

Każda tura składa się z 2 faz:

1. Wykonaj akcję
2. Uzupelnij swoją rękę

W swojej turze musisz rozpatrzyć obie fazy. Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz itd.

1. WYKONAJ AKCJĘ

Musisz wykonać dokładnie 1 z poniższych akcji:

- Zagraj kartę żywiołu
- Umieść świątynię
- Zbuduj wioskę

Zagraj kartę żywiołu

To akcja, którą będziesz najczęściej wykonywał. Pozwala ona na rozpatrzenie efektów w zależności od rodzaju żywiołów na twojej ręce lub na rękach sąsiadów. Rodzaje żywiołów posiadanych przez twoich sąsiadów rozpoznasz po rewersach kart – awersy pozostają tajne.



Na kartach żywiołów znajdują się 1 albo 2 rzędy symboli.



Symbole po lewej to **wymaganie**, które musisz spełnić, by móc zagrać kartę. Symbole po prawej to **efekty** wywołane przez kartę po jej zagraniu.

Jeśli na karcie znajdują się 2 rzędy, musisz spełnić 1 z nich: górny z mniejszym albo dolny z większym wymaganiem.

Po pełne wyjaśnienie wymagań i efektów kart patrz „Karty żywiołów” na str. 11.

Po zagraniu karty, spełnieniu jej wymagań i rozpatrzeniu efektu odrzuć ją odkrytą na stos odrzuconych kart żywiołów.

Umieść świątynię



Odrzuć z ręki 3 karty żywiołów (nie musisz spełniać wymagań odrzuconych kart i nie rozpatrujesz ich efektów), by umieścić świątynię.

Podpowiedź: Ta akcja może być szczególnie użyteczna, jeśli wymagania na twoich kartach są wyjątkowo trudne do spełnienia lub jeśli chcesz wymienić sobie karty z ręki (patrz „Uzupelnij swoją rękę” na str. 7).

Wybierz dowolny pionek z obszaru świątyń na swojej planszy (świątynie nie muszą być umieszczane w kolejności).

Umieść pionek świątyni na swojej planszy na **kaflu, na którym nie ma jeszcze świątyni**. Świątynię możesz umieścić na kaflu, na którym znajduje się wioska, a także na kaflu początkowym.

Nie wolno umieszczać świątyni na polu bez kafla. To, na którym polu umieścisz pionek świątyni, może mieć znaczenie przy wypełnieniu celów z niektórych kart wioski.



Efekt widoczny obok świątyni jest rozpatrywany natychmiast po jej umieszczeniu.

Nie możesz skorzystać ponownie z efektu uprzednio wybudowanej świątyni.

Przykład: Bartek odrzuca 3 karty ze swojej ręki i umieszcza pionek świątyni na kaflu na swoim obszarze terenu. Efekt tej świątyni pozwala mu natychmiast wykonać 2 ruchy jeźdźcami wiatru.

Jeśli nie jesteś zadowolony z kart na swoim ręku, ale umieścisz już wszystkie swoje świątynie lub nie chcesz żadnej umieszczać, możesz w ramach tej akcji odrzucić 3 karty tylko dla wymiany kart.

Zbuduj wioskę

Ważne: Zbudowanie wioski jest akcją – wioski nie budują się automatycznie!

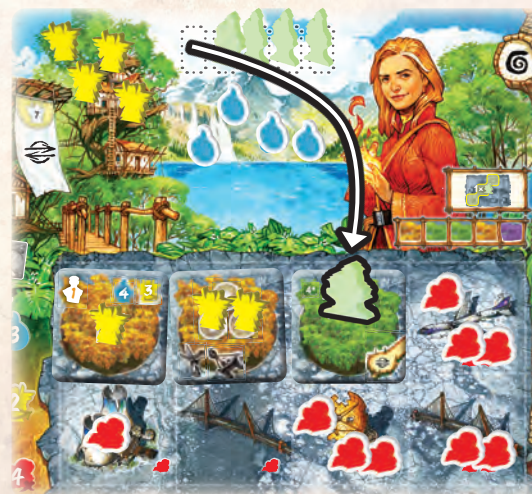


Ten symbol oznacza pole jeźdźca wiatru. Na każdym kaflu lasu znajduje się od 2 do 4 takich pól. Wioskę możesz zbudować, jeśli wszystkie pola kafla są zajęte przez jeźdźców wiatru (po 1 na pole). **Możesz zbudować tylko 1 wioskę na turę**. Jeźdźców wiatru z pól kafla zwróć do stolicy, a następnie odwróć kafel. Jeśli na kaflu była świątynia lub dodatkowi jeźdźcy wiatru, umieść ich pionki z powrotem na kaflu, gdy już go odwrócisz.

Umieść żeton skażenia na każdym **sąsiadującym (pionowo lub poziomo) polu z nowo zbudowaną wioską**, na którym nie znajduje się jeszcze kafel (przypomina o tym symbol).






Następnie weź pionek wioski z górnej części swojej planszy i umieść go na właśnie odwróconym kaflu.




Premie budynków

Na każdym kaflu znajduje się 1 albo więcej premii budynków, które należy rozpatrzyć po odwróceniu kafla na stronę z wioską. Dopóki kafel lasu nie jest odwrócony, symbole premii są szare, czyli nieaktywne.

 Jeśli na kaflu jest **turbina wiatrowa**, po zbudowaniu na nim wioski nie umieszczaj wokół żetonów skażenia (zauważ, że na kaflu nie ma również symbolu ).

 Jeśli na kaflu jest **katapulta**, po zbudowaniu na nim wioski przenieś dowolnego jeźdźca wiatru ze swojej planszy (np. ze stolicy albo z właśnie odwróconego kafla) na dowolny inny kafel.

 Na niektórych kaflach znajduje się **brama wiatru**. Wioska z bramą wiatru jest uważana za sąsiadującą ze stolicą i z innymi bramami wiatru. Poruszenie jeźdźca wiatru ze stolicy na bramę wiatru lub pomiędzy dwoma bramami wiatru wymaga tylko 1 ruchu.

Przykład: Marta zagrała kartę, która pozwala jej na wykonanie 2 ruchów. Wykorzystuje je w ten sposób:





Karta wioski

Za każdym razem, gdy zbudujesz wioskę, dołącz 1 z wyłożonych kart wioski. Możesz natychmiast skorzystać z efektów po prawej stronie karty ALBO zatrzymać kartę i postarać się spełnić do końca gry cele widoczne po jej lewej stronie. Następnie uzupełnij wyłożone karty wioski do 4.



! Jeśli wybierzesz **prawą stronę**, natychmiast rozpatrz wskazane na niej efekty, po czym odrzuć kartę.

 Katapulta pozwala na poruszenie 1 jeźdźca wiatru na dowolny kafel.

 Świątynia pozwala na **natychmiastowe** umieszczenie świątyni BEZ odrzucania kart żywiołów – nadal rozpatrujesz efekt świątyni.

★ Jeśli wybierzesz **lewą stronę**, wsuń kartę pod lewą część swojej planszy tak, by widoczna była tylko część karty z celem. Wsunętej karty nie możesz później odrzucić dla efektów z jej prawej strony. Pod lewą częścią planszy możesz mieć maksymalnie 4 karty wioski (łącznie z kartą umieszczoną tam podczas przygotowania gry). Jeśli zdobędziesz 5. kartę wioski i chcesz skorzystać z jej lewej strony, musisz wpieryw odrzucić 1 z kart wioski spod swojej planszy. **Za ukończone cele na zatrzymanych kartach zdobędziesz na koniec gry dodatkowe punkty.**



2. UZUPEŁNIJ SWOJĄ RĘKĘ

Na koniec swojej tury, po ukończeniu akcji, dobierz tyle kart żywiotów, by mieć ich 5 na ręce. Dobierz je spośród wyłożonych kart żywiotów lub z wierzchu stosu kart żywiotów.

Gdy stos żywiotów się wyczerpie, przetasuj odrzucone karty żywiotów, by utworzyć nowy stos.

Jeśli dobierasz 3 karty po akcji *umieszczenia świątyni*, **nie** podglądaj ich awersów, zanim nie dobierzesz wszystkich. Możesz wybierać tylko spośród 5 dostępnych kart na początku tury, czyli po dobraniu karty z wierzchu stosu nie możesz dobrać z niego kolejnej, właśnie odstłoniętej.

Na koniec uzupełnij wyłożone karty do 4.



MOCE PRZEWODNIKA

Na każdej planszy gracza znajdują się 2 wymagania przewodnika.



Jeśli spełnisz wymaganie przewodnika, na koniec swojej tury możesz wybrać 1 ze swoich kart przewodnika. Karty te umożliwiają korzystanie z nowych mocy. Każde wymaganie może być spełnione tylko raz na grę. Jeśli spełnisz oba wymagania przewodnika, będziesz miał dostęp do 2 mocy!

WYMAGANIA PRZEWODNIKA

Jednym z wymagań jest umieszczenie swoich kafli w konkretnej, wskazanej na planszy gracza kolejności.

By je spełnić, musisz być w stanie poprowadzić „ścieżkę” przez sąsiadujące bokiem kafle we wskazanej kolejności. Każdy kafelek na ścieżce liczy się tylko raz. Kafelek początkowy nie musi być początkiem ścieżki ani nawet jej częścią.

Przykład: Ta ścieżka jest poprawna.



Pozostałe wymagania różnią się pomiędzy planszami:

8	8 pól terenu na twojej planszy nie zawiera żetonów skażenia (liczba żetonów skażenia na innych polach nie ma znaczenia). Pola z kaflem (w tym początkowym) też się liczą.
2!	Skorzystałeś z prawej strony 2 kart wiosek.
3	Z lewej strony twojej planszy wsunięte są 3 karty wiosek (łącznie z kartą wsuniętą tam podczas przygotowania).
	Zbudowałeś wioskę na 1 ze wskazanych pól terenu.
	Umieściłeś świątynię na 1 ze wskazanych pól terenu.

Na **koniec tury**, w której spełniłeś wymaganie przewodnika, wybierz 1 ze swoich kart przewodnika i wsuń ją pod prawą stronę swojej planszy. Od następnej tury możesz korzystać z efektu tej karty. Jeśli w tej samej turze spełnisz oba wymagania przewodnika, na koniec swojej tury wybierz 2 karty przewodnika.



- Określ, ile **pól** terenu wciąż zawiera żetony skażenia (nie ma znaczenia, ile żetonów jest na polu), i zdobądź PZ zgodnie z poniższą tabelką:

Liczba skażonych pól terenu	0	1	2	3 albo więcej
Punkty zwycięstwa	12	7	3	0

- Określ liczbę wszystkich umieszczonych kafli na swoim obszarze terenu (łącznie z kaflem początkowym) i zdobądź PZ zgodnie z poniższą tabelką:

Liczba kafli	9 albo więcej	8	7	6 albo mniej
Punkty zwycięstwa	12	7	3	0

- Zdobądź PZ za osiągnięte cele na kartach wiosek.

Zsumuj swoje zdobyte PZ. **Gracz z największą liczbą PZ wygrywa.** W razie remisu zwycięża ten z remisujących, który ma najwięcej żetonów wody. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, wszyscy remisujący wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

Przykład

To plansza Joachima na koniec gry.

Nie ma płytki końca gry (0 PZ).

Zbudował 5 wiosek (5 × 3 = 15 PZ).

Umieścił jedynie 2 świątynie (0 PZ).

Na jego planszy jest 7 kafli (3 PZ).

Tylko na 1 polu terenu są żetony skażenia (7 PZ).

Spełnił cel podany na swojej 1. karcie wioski (8 PZ) oraz ten na 2. karcie (10 PZ). Nie udało mu się jednak spełnić 3. celu (0 PZ).

Jego wynik to 43 PZ.



KONIEC GRY

Koniec gry jest wywołany w momencie, w którym któryś z graczy zbuduje swoją 5. wioskę. Gracz ten dobiera płytkę końca gry i umieszcza ją obok siebie. Dokończcie aktualną rundę (wszyscy pozostali gracze po kolei rozgrywają swoje tury, kończąc na graczu z najwyższym numerem kafła początkowego), by wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur. Następnie wszyscy gracze rozgrywają jeszcze 1 turę.

PUNKTACJA KOŃCOWA



Punkty zwycięstwa (PZ) są oznaczone tym symbolem. Na dole planszy gracza znajduje się krótki spis przypominający, w jaki sposób można zdobyć punkty.

- Jeśli masz płytkę końca gry (bo jako pierwszy zbudowałeś swoją 5. wioskę), zdobywasz 5 PZ.
- Każda zbudowana wioska jest warta 3 PZ.
- Jeśli umieścisz wszystkie 4 świątynie na swoim obszarze terenu, zdobywasz 7 PZ. Jeśli tylko 3, zdobywasz 3 PZ.

GRA 2-OSOBOWA

Wszystkie zasady pozostają te same, z wyjątkiem wymagań na kartach żywiołów. Traktuj wyłożone karty żywiołów i górną kartę stosu żywiołów (łącznie 5 rewersów) jako swojego 2. sąsiada.

1. sąsiad



2. sąsiad



NIE ZAPOMNIJ!

Nie pomył symboli znajdujących się na rewersach kart z symbolami odnoszącymi się do pozostałych elementów gry . Wymagania kart zawsze dotyczą rewersów kart, natomiast efekty kart zawsze odnoszą się do pionków, żetonów albo kafli.

Pod uwagę bierz tylko karty swoje oraz sąsiadów bezpośrednio po twojej lewej i prawej stronie. Jeśli graczy jest więcej niż 3, nie bierz pod uwagę kart graczy, którzy nie siedzą obok ciebie.

Zagrywana przez ciebie karta zawsze wlicza się do jej własnych wymagań. Uważnie sprawdź karty na swoim ręku, ZANIM zagrasz kartę, i upewnij się, że spełniasz jej wymagania.

Świątynie mogą pomóc ci wyjść z impasu. Jeśli wymagania na twoich kartach nie współgrają ze sobą dostatecznie dobrze, umieszczenie świątyni pozwoli ci na wymianę części ręki.

Gra jest wyścigiem: pierwszy gracz, który zbuduje swoją 5. wioskę, zdobywa premię i wywołuje koniec gry. Obserwuj swoich przeciwników, pilnuj ich wioski i upewnij się, że budujesz własne! Gra może skończyć się szybciej, niż myślisz.

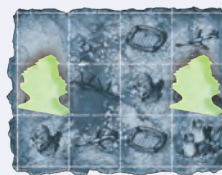
OPIS KART

KARTY WIOSEK

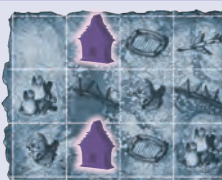
Poniżej opisane są różne możliwe cele (rodzaje, pola, liczby i premie mogą się różnić, wymagany kolor może być ten sam albo różny). Wszystkie cele nawiązują do twojego obszaru terenu.



Oba pola terenu z tym symbolem muszą być zakryte kafkami.



Na każdym wskazanym polu musi się znajdować pionek wioski.



Na każdym wskazanym polu musi się znajdować pionek świątyni.



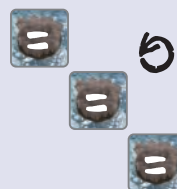
Na wskazanym obszarze musi się znajdować co najmniej X kafli (w tym przykładzie 3 kafle w dolnym rzędzie).






Masz rząd 3 sąsiadujących kafli tego samego koloru.



Masz kolumnę 3 sąsiadujących kafli tego samego koloru.



Masz ukośną linię (może być lustrzane odbicie) 3 stykających się rogami kafli tego samego koloru.

	Masz ułożone w kształt „L” (w dowolnej orientacji) 3 sąsiadujące kafle tego samego koloru.
	Masz co najmniej X kafli wioski ze wskazaną premią budynku (w tym przykładzie 3 kafle z pionkiem wioski i bramą wiatru).
	Masz co najmniej 9 symboli premii budynków na kafkach z pionkami wioski.

KARTY PRZEWODNIKÓW

Poniżej opisane są moce, które można odblokować (na kartach mogą znajdować się inne symbole i wartości, ale efekty są takie same).

	Za każdym razem, gdy zagrywasz wskazaną kartę, zyskujesz wskazaną nagrodę (np. gdy zagrywasz czerwoną kartę, możesz wykonać 3 dodatkowe ruchy). Karty odrzucone w ramach akcji <i>umieść świątynię</i> nie aktywują tej mocy. Jest ona aktywowana jedynie podczas akcji <i>zagraj kartę żywiołu</i> .
	W każdej turze możesz odrzucić wskazaną liczbę żetonów wody, by otrzymać wskazaną nagrodę (np. odrzuć 2 żetony wody, by usunąć 3 żetony skażenia). Możesz to zrobić tylko raz na turę.
	Za każdym razem, gdy umieszczasz kafel lasu, zyskujesz wskazaną nagrodę (np. dobierz 4 żetony wody).
	Za każdym razem, gdy rozpatrujesz wskazany efekt ze świątyni, karty żywiołu lub wioski, wzmocnij go o wskazaną liczbę (np. usuń o 1 więcej żeton skażenia podczas usuwania żetonów skażenia).
	W każdej turze możesz odrzucić 2 żetony wody, by poruszyć dowolnego jeźdźca wiatru na dowolny kafel. Możesz to zrobić tylko raz na turę.

	Za każdym razem, gdy umieszczasz kafel lasu, możesz poruszyć dowolnego jeźdźca wiatru na dowolny kafel.
	Za każdym razem, gdy umieszczasz kafel lasu, możesz usunąć wszystkie żetony skażenia z 1 ze swoich pól.
	Umieszczanie kafli lasu kosztuje o 1 żeton wody mniej. Dodatkowo, gdy umieszczasz kafel lasu, usuń 1 żeton skażenia. Nadal musisz wydać co najmniej 1 żeton wody.
	Za każdy usunięty żeton skażenia dobierz 2 żetony wody.
	Raz na turę możesz wydać 6 żetonów wody, by umieścić kafel lasu (dodatkowo do wybranej akcji).
	Umieszczanie kafli lasu kosztuje o 2 żetony wody mniej. Nadal musisz wydać co najmniej 1 żeton wody.



KARTY ŻYWIOTÓW

Poniżej opisane są różne **wymagania** (we wszystkich przykładach użyty jest żywioł ognia, ale wymagania mogą dotyczyć różnych żywiołów). „Twój sąsiad” oznacza gracza bezpośrednio po twojej lewej lub prawej stronie.

	Musisz mieć co najmniej tyle kart tego żywiołu.
	Nie możesz mieć żadnych kart tego żywiołu.
	Musisz mieć co najmniej 1 kartę każdego żywiołu.
	Policz łączną liczbę kart tego żywiołu posiadanych przez ciebie i twoich sąsiadów, by określić siłę efektu tej karty.
	1 albo 2 twoich sąsiadów musi mieć co najmniej 1 kartę tego żywiołu, by rozpatrzyć odpowiednio rząd z mniejszym albo większym wymaganiem.
	Musisz mieć więcej kart tego żywiołu od 1 albo każdego z 2 twoich sąsiadów, by rozpatrzyć odpowiednio rząd z mniejszym albo większym wymaganiem.
	Musisz mieć mniej kart tego żywiołu od 1 albo każdego z 2 twoich sąsiadów, by rozpatrzyć odpowiednio rząd z mniejszym albo większym wymaganiem. Jeśli sąsiad ma 0 kart tego żywiołu, nie jesteś w stanie spełnić warunku dla tego sąsiada.
	Policz łączną liczbę kart tego żywiołu posiadanych przez ciebie i twoich sąsiadów. Siła efektu tej karty zależy od tej liczby: 2-3, 4-5 oraz 6 albo więcej.

WAŻNE: Zagrywana przez ciebie karta zawsze wlicza się do jej własnych wymagań. Uważnie sprawdź karty na swoim ręku, ZANIM zagrasz kartę, i upewnij się, że spełniasz jej wymagania.

Po zagraniu karty rozpatrz jej **efekt**. Możliwe efekty to:

- Dobierz wskazaną liczbę żetonów wody (w tym przypadku 4) z rezerwy głównej i dodaj je do swojej rezerwy.
- Usuń wskazaną liczbę żetonów skażenia (w tym przypadku 2) ze swojego obszaru terenu i odtóż je do rezerwy głównej. Żetony skażenia mogą być usunięte z dowolnego pola albo kombinacji pól.
- Wydaj żetony wody (w tym przypadku 4) ze swojej rezerwy, by dobrać kafel lasu spośród wyłożonych lasów albo z wierzchu stosu kafli lasu. Umieść ten kafel stroną z polami jeźdźców ku górze na **pustym** polu (tzn. na takim bez kafli i bez żetonów skażenia) swojego obszaru terenu **sąsiadującym bokiem** z wcześniej umieszczonym kaflem. Następnie uzupełnij wyłożone lasy do 4 kafli.

Przykład: Dzięki zagranej karcie żywiołu Marta wydaje 4 żetony wody, by dobrać 1 spośród dostępnych kafli lasu. Umieszcza kafel na pustym polu swojego obszaru terenu tak, by sąsiadował z kaflem już umieszczonym na planszy. Następnie uzupełnia wyłożone lasy do 4 kafli.



5 Wykonaj tyle ruchów jeźdźcami wiatru, ile wskazano (w tym przypadku 5). Poruszenie **1** jeźdźca wiatru na dowolny sąsiadujący bokiem kafel to 1 ruch. Nie wolno poruszyć jeźdźca wiatru na pole bez kafla. **Stolica** uznawana jest za sąsiadującą z kaflem początkowym. Poruszenie jeźdźcy wiatru ze stolicy na kafel początkowy to 1 ruch.


Przykład: Marta ma 5 ruchów. Porusza 2 jeźdźców wiatru ze stolicy o 2 pola. Innego porusza o 1 pole.

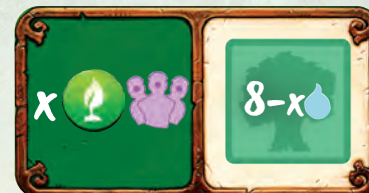


6 Dobierz tyle żetonów wody albo wykonaj tyle ruchów jeźdźcami wiatru, ile wskazano (w tym przypadku 6). Możesz rozdzielić wskazaną liczbę pomiędzy oba efekty (np. dobrać 2 żetony wody i wykonać 4 ruchy).

X Jeśli w efekcie występuje „X”, oznacza on liczbę X wyznaczoną przez wymaganie.

8-x Przykładowy efekt, w którym wartość X jest wyznaczona przez wymaganie. Ostateczny koszt nie może być niższy niż 1 żeton wody.






Przykład: Jeśli ty i twoi sąsiedzi łącznie macie 6 kart , możesz kupić kafel lasu za $8 - 6 = 2$ żetony wody.



1+5 i **3/6** Jeśli efekt składa się z wielu symboli, upewnij się, że poprawnie odczytujesz znaki. „+” oznacza „ORAZ”, czyli możesz rozpatrzyć wszystkie efekty. Natomiast „/” oznacza „ALBO”, czyli możesz rozpatrzyć tylko **1** spośród wymienionych efektów.

1
2
3 Jeśli 2 albo 3 symbole są ułożone w kolumnę przedzieloną „/”, rozpatrz efekt odpowiadający spełnionemu wymaganiu.



Przykład: Joachim zagrał tę kartę. Na swojej ręce ma 3 karty , sąsiad po jego lewej ma 1 kartę , a sąsiad po prawej nie ma kart . Ponieważ razem mają 4 karty , Joachim usuwa 2  ze swojego obszaru terenu.

Podziękowania

Joachim Thôme gorąco dziękuje swojej drużynie jeźdźców wiatru, dzięki której ta gra mogła powstać. Są to: Yann, Jérôme, Marie, Charlot, Pieter, Luc, Arthur, Xavier, Elisa, Benoit oraz Aline i Achille.

Autor chce również podziękować La Boîte de Jeu za ich zaufanie i wyjątkową pacę.

Edycja polska

Tłumaczenie i skład: Marek Baranowski
Konsultacje: Grzegorz Szczepański
Korekta: Marta Kania
Redakcja: Patryk Blok
Wydawca: Michał Herman



© 2023 Lucky Duck Games
Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska

